

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR/DIAGRAM	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Kerangka Berfikir	9
F. Hipotesa	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Definisi <i>Game Online</i>	13
1. Tipe-Tipe <i>Game Online</i>	13
2. Istilah yang berkaitan dengan <i>game online</i>	15
B. Kecanduan <i>Game Online</i>	16
3. Definisi Kecanduan <i>Game Online</i>	17
4. Kriteria Kecanduan <i>Game Online</i>	18
5. Faktor Kecanduan <i>Game Online</i>	22
C. Empati.....	24

1. Definisi Empati	24
2. Aspek Empati.....	25
3. Faktor Empati.....	28
4. Manfaat empati.....	29
D. Remaja	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian.....	33
B. Variabel Penelitian.....	33
1. Definisi Konseptual dan Operasional Kecanduan <i>Game</i>	33
2. Definisi Konseptual dan Operasional Empati.....	34
C. Populasi dan Sampel Penelitian	35
1. Populasi Penelitian	35
2. Sampel Penelitian	36
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	37
D. Instrumen Penelitian.....	38
1. Jenis Skala dan Alat Ukur	38
2. Teknik Skoring	38
3. Kisi-kisi Alat Ukur.....	40
a. Kecanduan <i>Game Online</i>	40
b. Empati	44
4. Data Penunjang	45
E. Uji Coba Alat Ukur.....	46
1. Uji Validitas.....	46
2. Uji Reliabilitas.....	47
F. Teknik Analisis Data.....	48
a. Uji Normalitas.....	48
b. Frekuensi.....	49
c. Hubungan Antara Kecanduan <i>Game Online</i> Dengan Empati.....	49
d. Kategorisasi Tingkat Tinggi Rendah Kecanduan <i>Game Online</i> dan Empati.....	50
e. Gambaran Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i> Berdasarkan Data Penunjang Waktu dan Tempat Penelitian.....	51
G. Prosedur Penelitian.....	52

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengolahan Data	54
1. Gambaran Responden Penelitian.....	54
a. Usia	54
b. Fakultas	55
c. Jenis Kelamin	57
d. Jumlah Kepemilikan <i>Smartphone</i>	58
e. Tujuan Bermain <i>Game Online</i>	59
f. Lamanya Bermain <i>Game Online</i>	60
g. Jenis <i>Game Online</i>	62
h. Durasi Bermain <i>Game Online</i> Dalam Sehari	63
2. Uji Validitas dan Reliabilitas	64
3. Uji Normalitas Data	64
4. Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Empati	65
5. Kategorisasi Tingkat Tinggi Rendah Kecanduan <i>Game Online</i> dan Empati.....	67
a. Hasil Kategorisasi Kecanduan <i>Game Online</i>	67
b. Hasil Kategorisasi Empati	79
6. Gambaran Empati Berdasarkan Data Penunjang	70
a. Gambaran Empati dengan Usia	71
b. Gambaran Empati dengan Jenis Kelamin	72
c. Gambaran Empati dengan Jenis <i>Game Online</i>	73
d. Gambaran Empati dengan Durasi Bermain <i>Game Online</i> Perhari	75
B. Pembahasan	77

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	83
B. Saran	84

DAFTAR PUSTAKA.....	86
DATA LAMPIRAN	89